

Land ahoy!

Varhennettua englantia esi- ja alkuopetukseen



Poppy the Parrot
and the sea of sounds



Niilo Mäki
INSTITUUTTI

MUURAME

Laukaa



Sisällysluettelo

1 Äänteiden erottelu	1
1.1 Shanty chairs	1
1.2 Pirate Bingo	2
1.3 Code breakers	3
1.4 Guard duty	4
1.5 The fastest pirate of them all	5
1.6 Run for the treasure	7
1.7. Pirateobics	8
2 Äänteiden yhdistäminen	10
2.1 The captain's organ	10
2.2 Sailing pirates board game	11
3 Äänteiden poisto	12
3.1 Walk the plank! (1)	12
3.2 Digging up the chest (1)	14
3.3 Hidden pictures	15
4 Äänteiden manipulointi	16
4.1 Soundmates	16
4.2 Walk the plank! (2)	18
4.3 Digging up the chest (2)	20

1 Äänneiden erottelu

1.1 Shanty chairs

Laivan ruokalassa on täyttä eikä tuoleja riitä kaikille. Kapteeni on päättänyt, että vain nopeimmat merirosivot pääsevät istumaan pöydän ääreen.

Tehtävätyyppi: Äänneiden erottelu
Äänneet: Sopii kaikille materiaalin konsonanttiäänneille

Tarvikkeet

1. Tuoleja, laite musiikin soittamiseen
2. Äännekuvat harjoiteltavista äänneistä (A4)
3. Sanasto-tiedosto

Esivalmistelut

- Valitse harjoituksessa käytettävät äänneet ja niitä vastaavat äännekuvat.
- Tulosta äännekuvat lisämateriaaleista *Land Ahoy Äännekuvat A4 ja pienet kortit*.
- Valitse sähköisestä liitteestä *Sanasto* harjoituksessa käytettävät sanat.
- Tarvittaessa kertaa oppilaiden kanssa äänneet.
- Aseta tuolit tai lattiatyyny ringiin istuinosat ulospäin ringistä.

Ohje

Harjoitus leikitään perinteisen tuolileikin tapaan. Aluksi sovitaan äänne tai äänneet, jotka toimivat merkinä tuoliin istumiselle.

1. Opettaja esittelee äänneen, joka on käytössä kierroksella ja jättää vastaavan äännekuvan esille.
2. Oppilaat kiertävät tuolien/tyynyjen ympärillä musiikin soidessa. Istumapaikkoja on yksi vähemmän kuin oppilaita.
3. Opettaja pysäyttää musiikin ja sanoo jonkin sanan englanniksi sanasto-tiedostosta. Oppilaat toistavat sanan opettajan perässä. Jos sana alkaa sovitulla äänneellä, oppilaat yrittävät istua nopeasti lähimmälle tuolille. Yksi oppilas jää ilman tuolia ja putoaa pelistä. Samalla ringistä vähennetään yksi tuoli.
4. Ilman tuolia jäänyt oppilas siirtyy toimimaan tuomarina. Tilanteissa, joissa kaksi oppilasta istuu hyvin samaan aikaan tuolille, tuomarit voivat äänestää, kumpi tuolille pääsee. Tuomarit myös valvovat, että kukaan ei istu ennen aikojaan. Myös tuomarit toistavat sanat opettajan perässä.
5. Kierroksia jatketaan kunnes yksi oppilas pääsee istumaan viimeiselle tuolille.

Rikastamisideoita

- Kun leikki on oppilaille tuttu ja he muistavat odottaa opettajan sanomaa sanaa, voi haastetta lisätä siten, että ennen aikojaan tai väärän sanan kohdalla istuminen johtaa putoamiseen. Tämä myös nopeuttaa leikkiä.
- Käydään läpi myös sanojen suomennokset

1.2 Pirate Bingo

Kapteeni haluaa varmistaa, että merirosvat tunnistavat käskyt merellä. Hän päättää testata joukkoaan pienen korttipelin avulla.

Tehtävätyyppi: Äänneiden erottelu
Äänneet: Sopii kaikille materiaalin konsonanttiäänneille, kuitenkin valitaan vähintään 4 äännettä

Tarvikkeet

1. Äännekuvat harjoiteltavista neljästä äänneestä jokaiselle oppilaalle siten, että kukin oppilas saa 16 korttia (pienet kortit)
2. Äännekuvat harjoiteltavista neljästä äänneestä opettajalle (A4)
3. Sanasto-tiedosto

Esivalmistelut

- Tulosta äännekuvat lisämateriaaleista kohdasta *Äännekuvat A4 ja pienet kortit*.
- Valitse ja tarvittaessa kirjaa itsellesi ylös valmiita sanoja sähköisestä liitteestä *Sanasto*, joissa esiintyy harjoiteltavia alkuäänteitä.
- Tarvittaessa kertaa oppilaiden kanssa tehtävän harjoiteltavat äänneet.

Ohje

1. Opettaja esittelee tehtävään valitut 4 äännettä.
2. Jokainen oppilas saa harjoiteltavia äänneitä väh. 4 kpl, yhteensä 16 kuvakorttia. Kuvakortit voivat olla erilaiset joka oppilaalla, kortteja ei tarvitse jakaa tasan. Tehtävä toimii myös pareittain tai kolmen hengen ryhmissä, jolloin kortteja tarvitaan vähemmän.
3. Oppilaat järjestelevät saamansa kortit haluamaansa järjestykseen 4x4 bingoruudukoksi pulpetille.
4. Opettaja sanoo englanninkielisiä sanoja Sanasto-tiedostosta. Oppilaat toistavat sanan ja kuuntelevat, millä äänneellä sana alkaa ja kääntävät yhden äännettä vastaavan kortin omasta bingoruudukostaan väärinpäin. Jokaisen sanan jälkeen tarkistetaan, mikä alkuääne oli: opettaja voi näyttää isoa äännemielikuvaa muistutukseksi. Jos oppilas oli kääntänyt väärän kortin, käännetään se takaisin oikeinpäin ja oppilas saa kääntää oikean kortin väärinpäin. Oppilaat matkivat äänneen mielikuvaa. Jos sana on oppilaille vieras, käydään läpi sen merkitys.
5. Tätä toistetaan, kunnes joku saa käännettyä täyden rivin kortteja pystyyn, vaakaan tai vinoon.
6. Peliä voi jatkaa täyteen bingoon saakka.

1.3 Code breakers

Aarrekartat eivät aina ole helposti luettavia vaan aarteen sijainti kerrotaan monesti salakielellä. Tämän takia merirosvon on tärkeää osata ratkaista erilaisia arvoituksia.

Tehtävätyyppi: Äänneiden erottelu

Äänneet: Sopii kaikille materiaalin konsonanttiäänneille

Tarvikkeet

1. Äännekuvat harjoiteltavista äänneistä opettajalle (A4)
2. Äännekuvat jokaiselle oppilaalle harjoiteltavista äänneistä (pienet kortit)
3. Sanasto-tiedosto

Esivalmistelut

- Tulosta äännekuvat lisämateriaaleista kohdasta *Äännekuvat A4 ja pienet kortit*.
- Valitse ja tarvittaessa kirjaa itsellesi ylös valmiita sanoja sähköisestä liitteestä *Sanasto*, joissa esiintyy harjoiteltavia alkuäänteitä.
- Tarvittaessa kertaa oppilaiden kanssa tehtävän harjoiteltavat äänneet.

Ohje

1. Opettaja esittelee tehtävässä harjoiteltavat äänneet.
2. Oppilaat työskentelevät yksin tai pareittain. Jokaisella oppilaalla/parilla on edessään harjoiteltavia äänneitä vastaavat pienet äännekuvat.
3. Opettaja luettelee rauhallisesti sanajonon, jonka jokainen sana alkaa yhdellä harjoiteltavista äänneistä. Jokainen sana alkaa eri äänneellä. Oppilaiden tehtävänä on järjestää kuvakorttinsa vasemmalta oikealle sanojen alkuäänteiden mukaan.
 - a. Esimerkiksi opettaja sanoessa sanajonon **g**rill-**b**aseball-**p**oint-**c**oin, oppilaiden äännekorttien järjestys on vesilasi-kala-popcorn-yskä
 - b. Opettaja sanoo sanat ensin ainakin kaksi kertaa. Tällä aikaa oppilaat järjestelevät korttinsa. Tämän jälkeen oppilaat toistavat sanajonon opettajan perässä ja voivat vielä miettiä vastaustaan.
 - c. Käydään läpi sanojen merkitys
4. Opettaja merkitsee oikean rivin isoilla äännekuvilla taululle. Oikean järjestyksen paljastamisen jälkeen siirrytään uuteen sanajonoon.

Rikastamisideoita:

- Voi tehdä kilpailuna, jolloin saatuaan koodinsa kasaan, oppilaat esimerkiksi viittaavat ja huutavat "Ready!"

1.4 Guard duty

Merirosvot eivät ole päässeet sopuun yöllisistä lepo- ja vartiovuoroista, joten kapteeni keksii uuden keinon arpoa vuorot.

Tehtävätyyppi: Äänneiden erottelu

Ryhmä: 1-2.-luokka

Äänneet: Sopii kaikille materiaalin konsonanttiäänneille

Tarvikkeet

1. Äännekuva harjoiteltavasta äänneestä opettajalle (A4)
2. Äännekuvat jokaiselle oppilaalle: puolet äännekuvista sisältää satunnaisia äänneitä ja puolet harjoiteltavaa äännettä (pienet kortit)
3. Sanasto-tiedosto

Esivalmistelut

- Tulosta äännekuvat lisämateriaaleista kohdasta *Äännekuvat A4 ja pienet kortit*.
- Valitse ja tarvittaessa kirjaa itsellesi ylös valmiita sanoja sähköisestä liitteestä *Sanasto*, joissa esiintyy harjoiteltavia alkuäänneitä. Valitse myös sanoja, jotka alkavat jollain muulla äänneellä.
- Tarvittaessa kertaa oppilaiden kanssa tehtävän harjoiteltava äänne.
- Jaa puolelle ryhmän oppilaista sellainen äännekuva, joka kuvastaa harjoiteltavaa äännettä ja toiselle puolelle oppilaista äännekuva, joka kuvastaa jotain muuta äännettä.

Ohje

1. Opettaja esittelee tehtävässä harjoiteltavan äänneen.
2. Oppilaat kiertävät tilassa vapaasti siten, että jokaisella on äännekuva käsissään väärinpäin.
3. Aina, kun kaksi oppilasta kohtaa, he vaihtavat äännekuvia keskenään katsomatta kuvia.
4. Opettaja luettelee satunnaisia englanninkielisiä sanoja, esimerkiksi *Sanasto*-tiedostosta. Oppilaat toistavat sanat. Oppilaat jatkavat kävelyään, kunnes opettaja sanoo sanan, joka alkaa harjoiteltavalla äänneellä.
5. Opettajan sanottua harjoiteltavalla äänneellä alkavan sanan, kaikki oppilaat katsovat heillä sillä hetkellä olevaa äännekuvaa.
6. Oppilaat, joiden äännekuva vastaa harjoiteltavaa äännettä, jäävät seisomaan "vartioon".
7. Oppilaat, joiden äännekuva ei vastaa harjoiteltavaa äännettä, menevät omalle paikalleen tai muuhun sovittuun paikkaan "lepovuoroon".
8. Uusi kierros alkaa opettajan käskystä.

Vaihtoehtoisia pelitapoja:

- Sääntöjä voi muokata myös niin, että harjoiteltava äänne saa olla missä kohtaa vain sanassa.
- Harjoiteltavia äänneitä voi olla myös enemmän kuin yksi. Tällöin harjoiteltavana äänneenä voi olla vain yksi äänne, joka vaihtuu eri kierroksilla tai niin, että yhdellä kierroksella harjoiteltavia äänneitä on esimerkiksi kaksi. On kuitenkin hyvä varmistaa, että aina osa oppilaista jäisi kierroksen lopulla joko "vartioon" tai "lepäämään".

- Versio, jossa ei liikuta tilassa: Muuten sama idea, mutta oppilaat istuvat paikoillaan tai esimerkiksi piirissä ja musiikin soidessa vaihtavat kortteja aina tiettyyn suuntaan. Opettajan pysäyttäessä musiikin hän sanoo sanan englanniksi *sanasto*-tiedostosta. Oppilaat toistavat sanan opettajan perässä. Jos sana alkaa harjoiteltavalla äänneellä, kaikki oppilaat katsovat heillä sillä hetkellä olevaa äännekuva. Oppilaat, joiden äännekuva vastaa harjoiteltavaa äännettä, jäävät seisomaan "vartioon". Oppilaat, joiden äännekuva ei vastaa harjoiteltavaa äännettä, jäävät paikalleen tai muuhun sovittuun paikkaan "lepäämään".

Rikastamisideoita:

- Ylöspäin eriytetty versio: Korttien sijaan oppilaat voivat saada äänteet suullisesti ja vaihtavat niitä sanomalla äänteen toisilleen.

1.5 The fastest pirate of them all

Merirosvolla on oltava erittäin tarkat korvat. Kun kapteeni tarjoaa laivalla mukavaa työtehtävää, nopein viittaaja saa tehtävän itselleen ja pääsee tietenkin ottamaan myös ystävänsä mukaan.

Tehtävätyyppi: Äänneiden erottelu

Äänteet: Valitse seuraavista äänneistä: /t/, /m/, /z/, /s/, /w/, /v/, /b/, /k/, /g/, /p/, /l/, /f/, /tʃ/ ^{/ch/}, /dʒ/ ^{/j/}, /ʃ/ ^{/sh/}, /ð/ ^{soinnillinen /th/}, /θ/ ^{soinniton /th/}

Tarvikkeet

1. Kuvakortit valitsemiesi äänneiden alkuäänneistä, voit käyttää tiedostoja *Captain Kip Keywords A* ja *Captain Kip Keywords B* -tiedostoja. Ks. lista tehtävään sopivista keywords-sanoista tämän tehtäväkuvauksen lopusta.
2. Pisteiden merkitsemiseen esimerkiksi magneetteja taululle, pelimerkkejä tai leikkikolikoita
3. Noppa tai jokin loru, jolla tasaväkisistä ryhmistä arvotaan vastaaja.
4. Äännekuva harjoiteltavasta äänneestä opettajalle (A4)

Esivalmistelut

- Valitse tehtävässä käytettävät äänteet.
- Tulosta kuvakortit, joiden sanojen alkuäänneinä on valitsemiasi harjoiteltavia äänneitä liitteestä *Land Ahoy äännekuvat A4 ja pienet kortit*
- Tarvittaessa kertaa oppilaiden kanssa tehtävän harjoiteltavat äänteet.

Ohje

1. Opettaja esittelee tehtävässä harjoiteltavat äänteet.
2. Oppilaat pelaavat joukkueina esimerkiksi pöytäryhmittäin ja aluksi kaikki oppilaat seisovat.
3. Opettaja näyttää luokalle kuvakortin ja sanoo kortin sanan ääneen. Opettaja peittää kuvan alareunassa olevan sanan.
4. Nopeimmin viittaava oppilas saa yrittää vastata. Oppilaan tehtävä on sanoa sanan alkuäänne. Tasatilanteessa esimerkiksi noppa tai jokin sopiva loru ratkaisee vastaajan.
5. Jos oppilas vastaa oikein, kaikki hänen ryhmässään saavat istua. Väärän vastauksen tapauksessa seuraavaksi nopein ryhmä saa vastausvuoron.
6. Kierrosta jatketaan kunnes kaikki ryhmät istuvat.

7. Jos leikkiä haluaa jatkaa useamman kierroksen, voi sen pisteyttää siten, että ensimmäisenä istunut ryhmä saa kolme pistettä, toinen kaksi ja loput yhden pisteen. Useamman kierroksen jälkeen kokonaispisteet ratkaisevat voittajan.
8. Lopuksi oppilaat toistavat opettajan perässä kaikki harjoituksessa käytetyt sanat ja niiden merkitykset käydään tarvittaessa läpi.

Vaihtoehtoisia pelitapoja

- Jos oppilaat istuvat riveissä, peliä voi pelata ilman joukkueita. Nopeimmin viitannut oppilas vastaa ja vastattuaan oikein valitsee joko rivinsä tai jononsa istumaan. Peliä jatketaan, kunnes kaikki oppilaat ovat päässeet istumaan.
- Jos oppilaat ovat todella nopeita viittaamaan, peliä voi pelata esimerkiksi niin, että oppilaat seisovat ryhmissä eri puolella luokkaa ja nopeimmin viittaavasta ryhmästä yksi oppilas saa kuiskata opettajalle äänteen. Tässä vaihtoehdossa useampi ryhmä voi saada kolme pistettä.

Rikastamisehdotuksia

- Oppilaiden ikä- ja taitotason mukaan opettaja voi sanoa kortin sanan ääneen, näyttää luokalle kuvakortin tai näyttää kuvakortin ja sanoa sanan ääneen.

Sopivia kuvakortteja tiedostosta Captain Kip Keywords A

/t/ : a table, a tomato
 /m/ : a math, a mouth
 /z/ : zero, a zebra
 /s/ : sing, the sun, sit
 /w/ : a web, win
 /v/ : a van, a vet
 /b/ : buzz, a beach, a bus
 /k/ : a cat, a class
 /f/ : freeze, a fish, five
 /tʃ/ : a chair, a cheek
 /dʒ/ : jeans, jump
 /ʃ/ : a shoe, a shop
 /ð/ : this, that
 /θ/ : thank, a thumb
 /p/ : a page
 /l/ : love
 /h/ : huge

Sopivia kuvakortteja tiedostosta Captain Kip Keywords B

/m/ : a map
 /s/ : a scarf, sick
 /b/ : a boat, a bib, a bat
 /k/ : a key, a cab, a coat
 /f/ : five, a fox, a flag, a frog
 /ʃ/ : a sheep
 /p/ : a pea, a potato
 /l/ : lick
 /g/ : a gorilla, a goat

1.6 Run for the treasure

Aarrejahdissa on oltava sekä vikkellä että tarkka. Aarteen löytyessä merirosvo osaa nopeasti valita arvokkaimmat esineet ja kantaa ne nopeasti laivaan.

Tehtävätyyppi: Äänteiden erottelu
Äänteet: materiaalin konsonanttiäänteet

Tarvikkeet

1. Kuvakortit valitsemiesi äänteiden alkuäänteistä, voit käyttää tiedostoja *Captain Kip Keywords A* ja *Captain Kip Keywords B* -tiedostoja. Ks. lista tehtävään sopivista keywords-sanoista tämän tehtäväkuvauksen lopusta.
2. Äännekuva harjoiteltavasta ääntestä opettajalle (A4)

Esivalmistelut

- Valitse tehtävässä käytettävät äänteet. Tehtävään kannattaa valita 2-3 äännettä.
- Tulosta kuvakortit, joiden sanojen alkuäänteinä on valitsemiasi harjoiteltavia äänteitä. Kuvakortit voit tulostaa lisämateriaaleista kohdasta *Captain Kip A Keywords* ja *Captain Kip B Keywords*.
- Tarvittaessa kertaa oppilaiden kanssa tehtävän harjoiteltavat äänteet ja sanat.

Ohje

1. Opettaja esittelee tehtävässä harjoiteltavat äänteet.
2. Oppilaat jaetaan 3-4 hengen joukkueisiin.
3. Luokan perällä on kasassa kuvakortteja, joissa on harjoiteltavilla äänteillä alkavia sanoja. Yhdelle äänteelle on hyvä olla useampi eri sana.
4. Oppilaat jaetaan joukkueisiin, jotka seisovat luokan toisessa päässä jonoissa.
5. Kun opettaja sanoo äänten, jonojen ensimmäiset oppilaat hakevat kävellen luokan perältä kuvakortin, jonka sana alkaa opettajan sanomalla äänteellä, ja palaavat jonojensa perälle.
6. Kun kaikki oppilaat ovat palanneet, opettaja sanoo uuden äänten ja jonossa seuraavat lähteävät hakemaan korttejaan.
7. Kun jokaisella joukkueen jäsenellä on kortti, kaikki nostavat korttinsa opettajan nähtäville jonossa. Opettaja katsoo, ovatko kortit jonoissa siinä järjestyksessä, jossa äänteet lueteltiin. Jos aikaa jää, voidaan ottaa toinen kierros.

Rikastamisehdotuksia

- Tätä tehtävää ei kannata tehdä nopeuskilpailuna; ainoastaan joukkueen saamien oikeiden korttien määrällä on merkitystä.
- Jokaisesta joukkueesta pelaajien kannattaa lähteä hakemaan korttia samaan aikaan. Näin äänten voi sanoa kaikille yhteisesti ja opettaja tietää, mitä äännettä joukkueet ovat hakemassa.
- Korttia hakiessa voidaan vaihdella tapoja liikkua: yhdellä jalalla tai tasajalkaa hyppien, hiipien, varpaillaan, kyyryssä kulkien jne.

1.7. Pirateobics

Kapteenin mielestä jokaisen merirosvon pitää huolehtia siitä, että pysyy laivamatkalla vetreänä. Tämä takia merirosvot jumppaavat yhdessä säännöllisesti.

Tehtävätyyppi: Äänteiden erottelu

Äänteet: Sopii kaikille materiaalin konsonanttiäänteille

Tarvikkeet

1. Äännekuvat harjoiteltavista 4 äänneestä (A4)
2. Sanasto-tiedosto

Esivalmistelut

- Valitse harjoituksessa käytettävät äänteet ja niitä vastaavat äännekuvat.
- Tulosta äännekuvat lisämateriaaleista *Land Ahoy Äännekuvat A4 ja pienet kortit*.
- Valitse ja tarvittaessa kirjaa itsellesi ylös valmiita sanoja sähköisestä liitteestä *Sanasto*, joissa esiintyy harjoiteltavia alkuäänteitä.
- Tarvittaessa kertaa oppilaiden kanssa äänteet.

Ohje

1. Opettaja esittelee tehtävässä harjoiteltavat äänteet.
2. Opettaja laittaa äännekuvat taululle tai seinälle siten, että yksi kuva on ylhäällä, yksi alhaalla, yksi oikealla ja yksi vasemmalla
3. Opettaja sanoo jonkun harjoiteltavista äänneistä. Oppilaat liikkuvat sen mukaan, minkä äänneistä opettaja sanoo.
 - a. Ylhäällä oleva äänne = venytys kohti kattoa
 - b. Alhaalla oleva äänne = kyykistyminen
 - c. Vasen tai oikea äänne = kyljen venytys äänteen suuntaan

Vaihtoehtoisia pelitapoja

- Opettaja (Kapteeni) sanoo sanoja, joissa yritetään kuulla harjoiteltava äänne. Kun harjoiteltava äänne kuuluu, oppilaat tekevät tietyn liikkeen, väärällä äänneellä toisen liikkeen. Aloitetaan ensin sanoilla, joissa harjoiteltava äänne on alkuääntenä, lopussa ryhmän mukaan ylöspäin eriyttävänä voidaan käyttää sanoja, joissa harjoiteltava äänne on

loppuäänteenä. Halutessa voi käyttää värillisiä lippuja oikealle ja väärälle äänteelle. Esim. merirosvolippu ja valkoinen lippu.

Rikastamisehdotuksia

- Kun oppilaat ovat ymmärtäneet idean ja tehtävä sujuu, opettaja voi pelkän äänten sijaan sanoa jonkun harjoiteltavalla äänteellä alkavan sanan. Oppilaat tunnistavat alkuäänten ja tekevät liikkeen sen mukaan. Vastaavasti opettaja voi sanoa harjoiteltavaan äänteeseen loppuvan sanan, jolloin oppilaiden täytyy tunnistaa loppuääne.
- Äänten mukaan tehtäviä liikkeitä voi vaihtaa tai keksiä kokonaan uusia.

2 Äänneiden yhdistäminen

2.1 The captain's organ

Kapteenin rakkaat äänneitä tuottavat urut ovat hajonneet ja pillit levinneet pitkin laivaa. Miehistön on autettava kapteenia saamaan osat paikoilleen oikeassa järjestyksessä.

Tehtävätyyppi: Äänneiden yhdistäminen
Äänneet: kaikki materiaalin konsonanttiäänneet

Tarvikkeet

1. Sanalista seuraavalta sivulta
2. Tarvittaessa äännekuvat, joita opettaja haluaa korostaa tässä tehtävässä (A4)
3. (*Sanasto-tiedosto*)

Esivalmistelut

- Tarvittaessa tulosta valitsemasi äännekuvat lisämateriaaleista kohdasta *Äännekuvat A4 ja pienet kortit*.
- Valitse sanat, joita haluat käyttää tehtävässä. Voit hyödyntää alla olevia esimerkkisanoja. Lisää sanoja löytyy sähköisestä liitteestä *Sanasto*.

Ohje

1. Opettaja valitsee sanan, joka oppilaiden pitäisi muodostaa.
2. Opettaja ottaa avukseen avustajiksi niin monta oppilasta, kuin sanassa on äänneitä. Kannattaa pidättäytyä 3-5 äänteen sanoissa. Ratkaisijoista valitaan myös yhtä monta oppilasta, kuin valitussa sanassa on äänneitä.
3. Opettaja kuiskaa jokaiselle valitulle avustajalle yhden äänteen sanasta. Esimerkiksi, jos sana on **fun**, yksi oppilas on **/f/**, toinen **/ʌ/** ^{/a/} ja kolmas **/n/**. Huomaa, että kuiskaaminen pitää tapahtua sekalaisessa järjestyksessä.
4. Avustajat sekoittuvat ja alkavat toistaa saamaansa äännettä.
5. Jokainen ratkaisija hakee itselleen yhden äännettä toistavan avustajan.
6. Ratkaisijat järjestävät avustajat riviin siten, että heidän äänneistään muodostuu tavoiteltu sana.
7. Kun kaikki ovat paikoillaan, avustajat sanovat äänneensä vielä peräjälkeen. Opettaja pyytää muita oppilaita äänestämään peukulla onko sana oikein. Tarvittaessa voidaan korostaa tiettyjä äänneitä vielä ottamalla äännekuva esiin.

Esimerkkisanoja

- 3 äännettä: a bat, a pig, a cat, a goat, a cake
 4 äännettä: black, a cream, bread, milk, jeans, a scarf (UK), a dinner (UK),

5 äännettä: a carrot, friday, a scarf (US), a dinner (US)

2.2 Sailing pirates board game

Merillä suunnistaminen ei ole helppoa, mutta se on tärkeä taito joka merirosvolle. Löytävätkö laivata oikean reitin kotisatamaan?

Tehtävätyyppi: Äänneiden yhdistäminen

Äänneet: Kaikki materiaalin äänneet

Tarvikkeet

1. Lautapelipohja (sähköisenä heijastettu taululle)
2. Laivapelinappulat
3. Sinitarraa
4. *Sanasto*-tiedosto
5. Sanakortit/sanalista, ks. kuvaus alla.

Esivalmistelut

- Tulosta laivat pelinappuloiksi liitteestä *Poppy the parrot pelinappulat* ja kiinnitä taakse sinitarraa.
- Avaa lautapelipohja tietokoneella ja heijasta se valkokankaalle *sähköisestä liitteestä Poppy the parrot lautapelipohja*
- Valitse sähköisestä liitteestä *Sanasto* tehtävässä käytettävät sanat (3-5 äännettä) ja tee niistä joko sanakortteja, joita oppilaat voivat lukea tai sanalista, josta sinä luet sanoja oppilaille. Varmista, että osaat sanoa sanat äänneittäin.

Ohje

- I. Opettaja jakaa oppilaat joukkueisiin (esimerkiksi neljään tai viiteen). Jokainen joukkue valitsee oman äännettömän kannustusliikkeen.
- II. Joukkueen vuorolla yksi joukkueen jäsenistä heittää noppaa ja saa käydä siirtämässä joukkueen laivan nopan osoittamalle saarelle. Muut joukkueen jäsenet tekevät kannustusliikettä.
 - A. Oppilas nostaa pakan päällimmäisen sanakortin ja ojentaa sen katsomatta opettajalle.
 - B. Sanalistaä käyttäessä oppilas heittää noppaa uudestaan ja opettaja laskee sanoja sanalistasta silmäluvun verran ylhäältä alaspäin. Kun sana on saneltu, se vedetään yli. Jos toisella kierroksella päädytään ylliviivatun sanan kohdalle, valitaan siitä seuraava sana, jota ei ole vielä ylliviivattu.
- III. Opettaja sanelee äänneittäin kortissa tai listassa olevan sanan. Joukkueen tehtävänä on yhdistää äänneet sanaksi. Kuka tahansa joukkueesta saa vastata.
- IV. Jos joukkue saa sanan oikein, he saavat liikkua yhden saaren eteenpäin.
- V. Peliä jatketaan, kunnes kaikki joukkueet ovat päässeet aarresaarelle.

3 Äänteiden poisto

3.1 Walk the plank! (1)

Kapteeni etsii merirosvoa laivan siivoamaan laivan kantta. Paras tapa välttää tämän urakka on piiloutua tynnyrin taa ja esittää papukaijaa toistamalla osa kapteenin sanoista. Kapteeni ei koskaan arvaa, kuka tynnyrin takana piileskelee.

Tehtävätyyppi: Äänteiden poisto
Äänteet: /t/, /d/ ja/tai /v/, /w/

Tarvikkeet

1. Ao. sanalistat seuraavalta sivulta 2 kpl
2. Äännekuvat /t/ sekuntikello ja /d/ rummut sekä /v/ imuri ja /w/ gorilla (A4)
3. *Land Ahoy äännemielikuvat* -tiedosto

Esivalmistelut

- Tulosta äännekuvat lisämateriaaleista kohdasta *Äännekuvat A4 ja pienet kortit*.
- Tarvittaessa kertaa oppilaiden kanssa tehtävän harjoiteltavat äänteet.
- Kertaa *Land Ahoy äännemielikuvat*-tiedostosta äänteisiin kuuluvat liikkeet.

Ohje

1. Opettaja esittelee tehtävän äänteet ja niihin kuuluvat liikkeet.
2. Opettaja jakaa oppilaat sopivan kokosiin joukkueisiin, joihin oppilaat asettautuvat istumaan.
3. Opettaja näyttää joko äännekuvaa /t/, /d/, /v/ tai /w/ ja kaikki oppilaat toistavat äänteeseen kuuluvan liikkeen.
4. Seuraavaksi opettaja sanoo ao. listasta jonkun sanan, johon valitun äänteen poisto on merkitty sopivaksi. Kaikki oppilaat toistavat koko sanan.
5. Oppilaiden tehtävä on poistaa kyseisen sanan alkuääne tai loppuääne opettajan ohjeen mukaan ja sanoa mitä jää jäljelle. Jäljelle jäävä osuus ei välttämättä merkitse mitään.
6. Oppilaat yrittävät saada vastausvuoron itselleen menemällä kyykkyy (tai tekemällä muun sovitun liikkeen) mahdollisimman nopeasti. Jonkun ryhmän oppilaista pitää sanoa jäljelle jäävä sana. Väärä vastaus siirtää vuoron seuraavalle joukkueelle.

Esimerkkisanoja tehtävään

/t/ alussa	/t/ lopussa	/d/ alussa	/d/ lopussa
toast		dog	cold
tea	cat	dust	gold
tomato	carrot	dusk	bold
tank	bat	dream	mood
time	comet	duck	waved
tree	best	doll	baked

/v/ alussa	/v/ lopussa	/w/ alussa
vet	five	wax
void	have	well
verb	give	wind
voice	valve	white
vote	brave	west
vacuum	glove	walk
van	twelve	web
vest	eve	week
vocal	shove	wet

3.2 Digging up the chest (1)

Kartan mukaan aarre on piilotettu tälle rannalle. Nyt täytyy vain löytää oikea kohta ja kaivaa se esiin.

Tehtävätyyppi: Äänneiden poisto
Äänneet: Kaikki materiaalin konsonanttiäänneet

Tarvikkeet

1. Sanakortit valitsemistasi äänneistä käyttäen esimerkiksi tiedostoja *Captain Kip Keywords A* ja *Captain Kip Keywords B*.
2. Teippiä/taulutussi tai -liitu
3. (Taululla liikuteltava pelinappula ja sinitarraa)

Esivalmistelut

- Piirrä ruudukko taululle tai tee teipillä lattiaan sen mukaan, kumpi pelityyli sopii paremmin luokallesi

Ohje

1. Opettaja piirtää taululle (tai tekee teipillä lattiaan) 4x4 -kokoisen ruudukon. Jokaiseen ruutuun laitetaan sanakortti. Sanakorteissa on sanoja, jotka sisältävät harjoiteltavia äänneitä.
 - a. Oppilaat voivat kävellä lattiaan tehdyllä ruudukolla.
2. Oppilas heittää kahta noppaa. Ensimmäisellä nopalla hän päättää, liikkuuko ruudukossa ylös vai alas. Valittuaan hän liikkuu nopan osoittaman määrän askelia valitsemaansa suuntaan. Jos liike menee ruudukon yli yhdeltä reunalta, laskeminen jatkuu vastakkaiselta reunalta.
 - a. Esimerkki: Oppilas heittää numeron 4 ja päättää liikkua ylös. Kahden askeleen jälkeen hän saavuttaa ruudukon yläreunan. Hän siirtyy ruudukon alareunaan ja liikkuu loput kaksi askelta.
3. Toisella nopan heitolla oppilas valitsee oikean tai vasemman ja liikkuu samalla tavalla: valintansa mukaan joko oikealle tai vasemmalle nopan silmäluvun verran. Jos haluaa tehdä tämän nopeammin, oppilas valitsee ainoastaan ylös tai alasliikkumisen, jolloin noppaa heitetään vain kerran.
4. Opettaja ottaa sanakortin ja sanoo siinä olevan sanan. Tämän jälkeen, hän pyytää oppilasta poistamaan sanan ensimmäisen äänneen ja sanomaan jäljelle jääneen sanan.
5. Sanottuaan sanan, oppilas saa sanakortin itselleen. Ruutuun laitetaan uusi kortti.

3.3 Hidden pictures

Joskus aarrekarttojen sisältö yritetään salata piirtämällä varsinaisen kartan päälle. Taitava merirosvo tuntee kuitenkin keinot saada oikea kuva näkyviin hämäysten alta.

Tehtävätyyppi: Äänteiden poisto

Tarvikkeet

1. Sanalista -ing-päätteisistä substantiiveista tämän sivun lopusta
2. Piilokuva-tehtävä sähköisestä liitteestä *Poppy the Parrot Hidden picture*

Esivalmistelut

- Avaa sähköisistä liitteistä valmiiksi auki tiedosto *Poppy the Parrot Hidden picture*. Huomio: tiedosto on tärkeä laittaa esitystilaan ennen videotykin avaamista, muuten oppilaat näkevät valmiin ratkaisun.

Ohje

1. Työskennellään yhdessä. Opettaja laittaa näkyville dian, jossa harrastuksiin liittyvät verbit piilottavat kuvan.
2. Opettaja pyytää oppilaita eteen yksi kerrallaan.
3. Eteen tulleelle oppilaalle sanotaan harrastus substantiivina ao. listalta ja pyydetään poistamaan lopusta /ing/ siten, että jäljelle jää taululla oleva verbi. Esimerkiksi opettaja sanoo "painting" ja oppilaan pitää osoittaa kuvaa, jossa lukee "paint"
4. Kun oikea verbi on löytynyt, harjoitellaan luokan kanssa yhdessä käyttämään sitä I- ja you -pronomineilla
 - a. Esim. Playing → play -- "I play" ja "You play"
 - b. Voidaan tehdä esimerkiksi niin, että sanottaessa "I play" osoitetaan itseä ja vastaavasti sanottaessa "you play" osoitetaan vieruskaveria.
5. Tämän jälkeen siirrytään seuraavaan diaan, löydetty sana poistuu.
6. Viimeisen sanan kohdalla kuvio voidaan kääntää. Jos esim. sanaan *read* lisätään loppuun /i/ ja /ŋ/, mitä siitä saadaan? Tämän jälkeen viimeinen poistetaan.
7. Sanotaan yhdessä verbien alta kuvasta paljastunut sana (oikea vastaus: *parkour*)

Oikea järjestys

1. Painting
2. Drawing
3. Swimming
4. Playing
5. Skiing
6. Reading

4 Äänteiden manipulointi

4.1 Soundmates

Merirosvot työskentelevät usein pareittain ja silloin on tärkeää, että he osaavat toimia yhdessä. Kapteeni on päättänyt varmistaa, että jokaisen laivan työparin yhteistyö toimii hyvin.

Tehtävätyyppi: Äänteiden manipulointi - lisääminen
Äänteet: /d/ ja /t/

Tarvikkeet

1. Ao. sanalista seuraavalta sivulta
2. Äännekuvat /d/ rumpu ja /t/ sekuntikello (A4)

Esivalmistelut

- Tulosta äännekuvat lisämateriaaleista kohdasta *Äännekuvat A4 ja pienet kortit*.

Ohje

1. Opettaja esittelee tehtävässä harjoiteltavat äänteet.
2. Oppilaat työskentelevät pareittain.
3. Toisella parista on /t/-äänne ja toisella /d/-äänne. Äännekuvat ovat näkyvillä muistinvirkistykseksi.
4. Opettaja sanoo sanalistasta sanan loppuosan, jonka kaikki toistavat. Sitten oppilaat lisäävät oman äänteen sananosan alkuun. Opettaja näyttää äännekuvilla kumpi saa sanoa ensin ääneen muodostuneen sanan ja kumpi sitten.
5. Käydään läpi mitä kummankin parin sana merkitsi
6. Käydään läpi toinen kierros vaihtamalla äänteitä päittäin. Oppilaat voivat muistella sanojen merkityksiä.

Esim. Opettaja antaa lopun **/ip/**, toinen parista muodostaa sanan **tip** ja toinen **dip**

Sopivia sanoja tehtävään

Sanan loppuosa	Sana /t/	Suomeksi	Sana /d/	Suomeksi
/-ɪp/ /ɪp/	tip	vihje, kärki	dip	dippi, dipata
/-u:/ /uu/	too	myös	do	tehdä
/-ent/	tent	teltta	dent	lommo, kolhu
/-ʌk/ /ak/	tuck	tunkea	duck	ankka
/-ʌsk/ /ask/	tusk	syöksyhammas	dusk	iltahämärä
/-eɪl/ /eil/	tale	tarina, satu	dale	laakso
/-i:m/ /iim/	team	joukkue	deem	nähdä, olettaa
/-en/	ten	kymmenen	den	luola, pesä
/-raɪ/ /rai/	try	yrittää	dry	kuiva
/hi:-/ /hii/	heat	lämpö	heed	huoli, huomio
/feɪ-/ /fei/	fate	kohtalo	fade	haalistua
/ten-/	tent	teltta	tend	olla tapana

4.2 Walk the plank! (2)

Kapteeni etsii merirosvoa laivan siivoamaan laivan kantta. Paras tapa välttää tämän urakka on piiloutua tynnyrin taa ja esittää papukaijaa toistamalla osa kapteenin sanoista. Kapteeni ei koskaan arvaa, kuka tynnyrin takana piileskelee.

Tehtävätyyppi: Äänteiden manipulointi - korvaaminen
Äänteet: /w/ ja /v/

Tarvikkeet

1. Ao. sanalista
2. Äännekuvat /v/ imuri ja /w/ gorilla (A4)
3. Land Ahoy äännemielikuvat -sähköinen liitetiedosto

Esivalmistelut

- Tulosta äännekuvat lisämateriaaleista kohdasta *Äännekuvat A4 ja pienet kortit*.
- Kertaa Land Ahoy äännemielikuvat -tiedostosta äännteisiin kuuluvat liikkeet.

Ohje

1. Opettaja esittelee tehtävässä harjoiteltavat äänteet.
2. Opettaja jakaa oppilaat sopivan kokosiin joukkueisiin, joihin oppilaat asettautuvat istumaan.
3. Opettaja näyttää joko äännekuvaa /v/- tai /w/ ja kaikki oppilaat toistavat äännteeseen kuuluvan liikkeen.
4. Opettaja sanoo ao. listasta jonkun sanan, johon valitun äännten muutos on merkitty sopivaksi. Kaikki oppilaat toistavat. Oppilaiden tehtävä on muuttaa kyseisen sanan alku- tai loppuäänne äännekortin osoittamaan äännteeseen.
5. Oppilaat yrittävät saada vastausvuoron itselleen menemällä kyykkyy (tai tekemällä muun sovitun liikkeen) mahdollisimman nopeasti. Jonkun ryhmän oppilaista pitää sanoa korvauksen jälkeen muodostuva sana. Väärä vastaus siirtää vuoron seuraavalle joukkueelle.
6. Ylimääräisen pisteen saa, mikäli arvaa alkuperäisen sanan merkityksen oikein ja toisen pisteen, jos muuttuneen sanan merkityksen. Samoja sanoja kannattaa kierrättää, jotta näistä on mahdollista saada pisteitä ja sanat jäävät paremmin mieleen.

Opettajan sana	Suomeksi	Muutos	Vastaus	Suomeksi
ball	pallo	/b/ → /w/	wall	seinä
pet	lemmikki	/p/ → /w/	wet	märkä
take	ottaa	/t/ → /w/	wake	herättää, herätä
tell	kertoa	/t/ → /w/	well	hyvin
shake	ravistaa	/k/ (loppu) → /v/	shave	ajaa parta

talk	puhua	/t/ → /w/	walk	kävellä
lip	huuli	/p/ → /v/	vip	VIP, tärkeä henkilö
lick	nuolla	/k/ (loppu) → /v/	live	elää
pain	kipu	/p/ → /v/	vein	turha
set	asettaa	/s/ → /v/	vet	eläinlääkäri
cake	kakku, leivos	/k/ (loppu) → /v/	cave	luola

4.3 Digging up the chest (2)

Kartan mukaan aarre on piilotettu rannalle. Nyt täytyy vain löytää oikea kohta ja kaivaa se esiin.

Tehtävätyyppi: Äänneiden manipulointi - alkuäänteen korvaaminen

Äänneet: Kaikki materiaalin konsonanttiäänneet

Tarvikkeet

4. Sanakortit valitsemistasi äänneistä käyttäen esimerkiksi tiedostoja *Captain Kip Keywords A* ja *Captain Kip Keywords B*.
5. Teippiä/taulutussi tai -liitu
6. (Taululla liikuteltava pelinappula ja sinitarraa)

Esivalmistelut

- Piirrä ruudukko taululle tai tee teipillä lattiaan sen mukaan, kumpi pelityyli sopii paremmin luokallesi

Ohje

1. Opettaja piirtää taululle (tai tekee teipillä lattiaan) 4x4 -kokoisen ruudukon. Jokaiseen ruutuun laitetaan sanakortti. Sanakorteissa on sanoja, jotka sisältävät harjoiteltavia äänneitä.
 - a. Oppilaat voivat kävellä lattiaan tehdyllä ruudukolla.
2. Oppilas heittää kahta noppaa. Ensimmäisellä nopalla hän päättää, liikkuuko ruudukossa ylös vai alas. Valittuaan hän liikkuu nopan osoittaman määrän askelia valitsemaansa suuntaan. Jos liike menee ruudukon yli yhdeltä reunalta, laskeminen jatkuu vastakkaiselta reunalta.
 - a. Esimerkki: Oppilas heittää numeron 4 ja päättää liikkua ylös. Kahden askeleen jälkeen hän saavuttaa ruudukon yläreunan. Hän siirtyy ruudukon alareunaan ja liikkuu loput kaksi askelta.
3. Toisella nopan heitolla oppilas valitsee oikean tai vasemman ja liikkuu samalla tavalla: valintansa mukaan joko oikealle tai vasemmalle nopan silmäluvun verran. Jos haluaa tehdä tämän nopeammin, oppilas valitsee ainoastaan ylös tai alasliikkumisen, jolloin noppaa heitetään vain kerran.
4. Opettaja ottaa sanakortin ja sanoo siinä olevan sanan. Tämän jälkeen, hän pyytää oppilasta poistamaan sanan ensimmäisen äänteen ja sanomaan jäljelle jääneen sanan.
5. Sanottuaan sanan, oppilas saa sanakortin ryhmälleen. Ruutuun laitetaan uusi kortti.