

1. Kuuma/kylmä

Luokka ohjaa yhtä oppilasta (sanoilla kuumaa ja kylmää) etsimään piilotettua pehmolelua.

2. Hatchi Patchi

Yksi oppilas on etsijä, joka etsii Hatchi Patchia. Hän odottaa kauempana, kun muut päättävät kuka on Hatchi Patchi. Muut oppilaat istuvat tuoleilla (kuten tuolileikki) ja vastaavat etsijän kysymyksiin, esim. Mikä sinun nimesi on? Kun Hatchi Patchi löytyy, vaihtavat kaikki istumapaikkaa (myös etsijä). Se, joka jää ilman paikkaa on seuraava etsijä.

3. Catch-leikki

Oppilaat ovat piirissä ja pehmolelu tai hernepussi kiertää joka toiselle oppilaalle. Pehmoleluja on kaksi ja kummallakin oma sanansa. Lelut lähtevät liikkeelle vastakkaisilta puolilta ja yrittävät saada toisen kiinni. Sana sanotaan aina kun annetaan lelu eteenpäin

4. Tervapata

Oppilaat ovat piirissä. Yksi kiertää oppilaiden selkien takana ja koskettaa jotakin sanoen tietyn sanan, esim. *dog*. Kun hän päättää sanoa toisen sanan esim. *cat*, se oppilas lähtee juoksemaan vastakkaista puolta, samoin kiertäjä. Se, joka tulee viimeisenä paikalle, on uusi kiertäjä.

5. Bingo

6. Numerot rytmimunalla

Oppilas kerrallaan heiluttaa rytmimunaa ja muut laskevat kuinka monta kertaa, vastaaja sanoo numeron eri kielellä ja /tai näyttää sen. Vastaajasta tulee sen jälkeen heiluttaja.

7. Värileikki

Oppilaat koskettavat luokassa sitä väriä joka sanotaan.

8. Kärpäslätkä

Taululla tai pöydällä esim. värit / numerot / tms. Luokka jaettu esim. kahteen joukkueeseen ja ensimmäisillä jonossa on kärpäslätkät. Opettaja sanoo sanan ja se, joka on lätkäissyt ensimmäisenä taulua oikein, saa pisteen.

9 Sanaloru

Noustaan ylös ja otetaan kirjoituskäsi valmiiksi. Sanoja luetellaan samalla kun toistetaan liikkeitä. Kun muistaa lorun, voi harjoitella nopeutta!

Esim.

sana 1 – peukku kohti itseä / rintaan

sana 2 – etusormi osoittaa eteen

sana 3 – peukku vasemmalle (rinnan ”yli”)

sana 4 – peukku oikealle

sana 5 – molemmat kädet, peukut rintaan

sana 6 – molemmat kädet, etusormi osoittaa eteen

sana 7 – kädet suoristuvat, etusormet osoittavat eteen.

10. Jäätelötikut

Jäätelötikuille on kirjoitettu tai piirretty sanoja; toiselle puolelle äidinkielellä ja toiselle kohdekielellä. Tikut ovat lasissa ja oppilaat nostavat tikkuja ja saavat pisteen, jos osaavat sanoa sanan vieraalla kielellä tai tunnistaa sen. Mukana voi olla myös KABOOM-tikkuja, jonka nostava menettää kaikki tikkunsa.

11. Juoksusanelu

Oppilaat sanelevat toisilleen, esim. kolmen hengen ryhmissä. Saneltavat sanat tai lauseet ovat jonkin matkan päässä, esim. seinälle teipattuina. Oppilaat päättävät kuka on kirjuri ja ketkä sanelijoita/juoksijoita. Joukkueesta aina yksi juoksee, yrittää painaa lauseen mieleensä, palaa ja sanelee sen kirjurille. Kun sanat / lauseet ovat ryhmän mielestä oikein, he ilmoittavat opelle ja ope tarkistaa.

12. Patsaat

Oppilaat pääsevät vuorotellen esittämään patsasta. Sovitaan kaikkien kanssa etukäteen, mitä opittua sanaa patsaan tulee esittää; esim. numeroa, väriä, tervehdystä tms. Muut oppilaat arvaavat, mitä väriä / numeroa, tervehdystä tms. patsas esitti. Ensin oikein arvannut pääsee esittämään patsasta.

13. Maa - meri - laiva

Salissa tai ulkona voi leikkiä maa - meri -laiva -leikkiä. Tilaa piirretään tai määritellään kolme pitkää viivaa. Jos harjoitellaan esimerkiksi numeroita, kerrotaan aluksi, mikä viiva on esim. "eins", mikä "zwei" ja mikä on "drei". Yksi oppilaista toimii kapteenina ja huutaa jonkun em. sanoista. Tehtävänä on juosta mahdollisimman nopeasti ao. viivalle. Jos huudetaan se sana, jonka viivalla jo ollaan, ei saa liikkua. Se, joka saapuu viimeisenä huudetulle viivalle, putoaa pelistä. Jos on huudettu se sana, jonka viivalla jo ollaan ja lähtee liikkeelle, putoaa myöskin pelistä. Pelistä pudonneet oppilaat voivat toimia kapteenin apuna kiinniottajina.