

- www.wordwall.net
[Kotona 1 - Match up \(wordwall.net\)](#)
[Marjoja ja hedelmiä - Quiz \(wordwall.net\)](#)
[ruumiinosat - Quiz \(wordwall.net\)](#)
- www.wheelofnames.com
- [Classroomscreen | Home](#)
- [Baamboozle | The Most Fun Classroom Games!](#)
[Eläimet | Baamboozle - Baamboozle | The Most Fun Classroom Games!](#)
[Suomi: eläimet | Baamboozle - Baamboozle | The Most Fun Classroom Games!](#)
[S2 adjektiivit | Baamboozle - Baamboozle | The Most Fun Classroom Games!](#)
[Suomi: kuukaudet | Baamboozle - Baamboozle | The Most Fun Classroom Games!](#)
[Suomi: hedelmät/marjat | Baamboozle - Baamboozle | The Most Fun Classroom Games!](#)
[Suomi ruoka | Baamboozle - Baamboozle | The Most Fun Classroom Games!](#)
<https://www.baamboozle.com/game/48743>
- www.incredibox.com
- www.mentimeter.com
- <https://quizlet.com>
- www.blooket.com

Musiikkivinkkejä

[Sutsisatsi \(kehonosat\)](#)

[Kielinuppu](#) (lauluja suomen opetukseen)

[Tiolahåpp](#) (laulut Spotify)

Muita linkkivinkkejä

[Kielireppu](#)

Leikkien [VINKKIVIUHKA](#)

[SUPERSIMPLE](#) (englannin opetukseen, sisältää tulostettavaa kuvamateriaalia kielenopetukseen)

[Lukuvinkki](#)

Nimipiiri/Sanapiiri

Piirissä. Oppilas lähtee kiertämään piiriä, sanoo oman nimensä, jonka muut toistavat. Kun oppilas on tullut omalle paikalleen, seuraava lähtee liikkeelle.

Sama leikki eri aihepiirien sanoilla. Paljon toistoa.

Nurkat

Neljään nurkkaan aihepiirin sana (kuva), oppilaat jakautuvat eri nurkkiin, opettaja keskellä laskee kymmeneen silmät kiinni. Laskemisen aikana saa vaihtaa toiseen nurkkaan. Opettaja sanoo nurkan nimen ja siellä olleet tulevat mukaan laskemaan. Leikitään kunnes jäljellä enää yksi oppilas.

Battle - Kaksintaistelu

Parijonoversio tai kärpäslätkäversio: nopein pääsee jatkoon, hitaampi oman jonon viimeiseksi.

Ki-Pa-Sa

Kuvia lattialla. Osallistujat kahteen jonoon kuvien taakse. Lähdetään liikkeelle ja sanotaan kuvan sana. Kun kohdataan toinen, sanotaan kivi-paperi-sakset. Häviöjä oman jonon päähän, voittaja jatkaa ja toisesta jonosta liikkeelle uusi osallistuja. Molemmista joukkueista on koko ajan yksi pelaaja liikkeellä.

Paketin pyöritys

Musiikki soi, paketti liikkuu piirissä oppilaalta toiselle. Musiikin pysähtyessä oppilas ottaa paketista kuvakortin ja sanoo sanan. Ellei tunnista kuvakorttia, kortti takaisin ja paketti liikkeelle piirissä musiikin soidessa. Jos tietää kuvakortin sanan, kuvakortti piirin keskelle laatikkoon.

Numeroleikki sormilla

Oppilaat seisovat parin kanssa vastakkain. Käsi selän takana, opettaja laskee kolmeen, ja oppilaat näyttävät valitsemansa määrän sormia parilleen. Tehtävänä on laskea yhteen sormien määrä ja sanoa luku nopeammin kuin pari.

Läpsy 11/21

Parit seisovat vastakkain kädet vartalon edessä kämmenpuolet ylöspäin. Vuorotellen läpsäistään parin kasia ja sanotaan yksi tai kaksi numeroa kerrallaan. Voittaja on se, joka sanoo luvun 11 tai luvun 21.

KYLLÄ!

Opettaja aloittaa sanoen jonkin toiminnan, esim. Nyt hypitään, kaikki sanovat KYLLÄ ja alkavat hyppiä. Jatketaan hyppimistä, kunnes joku sanoo uuden toiminnan. Jälleen sanotaan KYLLÄ ja tehdään ohjeen mukaisesti. Liikesanan tilalla voidaan sanoa eläinsana numero, hedelmä.

Pidän/en pidä

Ollaan piirissä. Opettaja sanoo mistä pitää, esim. *Pidän koirista* ja jokainen, joka pitää koirista vaihtaa piirissä paikkaa liikkuen kuin koiri. Vaihtoehtona on sanoa mistä ei pidä, esim. *En pidä käärmeistä*, tällöin jokainen, joka ei pidä käärmeistä vaihtaa paikkaa luikerrellen kuin käärme. Soveltuu hyvin ruoka-, perhe-, harrastussanojen, päivien, kuukausien, sääilmaisujen harjoitteluun.

Draamakävely

Taustamusiikkia ja opettajan sanoitus tärkeää. Edetään väsyneestä tilasta (katse kohti lattiaa, ei kontaktia) pikkuhiljaa kohti sydänystävien kohtaamista (paljon puhetta ja kontaktia).

Pallo ja liike. Jokainen saa oman sanan, joka pitää muistaa. Heitetään palloa oppilaalta toiselle ja sanotaan oma sana. Heitetään samassa järjestyksessä kolme kertaa ja pysytään omalla paikalla. Aletaan liikkua, heittojärjestys pysyy kuitenkin samana. Ryhmän koko muodostetaan oppilaitten ikä huomioiden.

Maailmanympäri

Oppilaat seisovat pareittain (luokan ympäri). Ensimmäiseltä parilta kysytään kysymys. Nopeampi vastaaja menee seuraavan parin luo. Kysytään uusi kysymys ja jälleen nopeampi vastaa ja menee seuraavan parin luo.

Taskunoppakisa

Nopan taskuissa teemanmukaisia kuvia. Oppilaat jaetaan kahteen joukkueeseen. Seisovat kahdessa rivissä vastakkain. Opettaja heittää nopan oppilasrivien keskelle. Joukkue, joka nopeammin nimeää kuvan kohdekielellä, saa hitaammasta joukkueesta yhden oppilaan omaan riviinsä.

Interaktiivinen muistipeli

Pelataan kuten perinteistä muistipeliä siten, että kaksi oppilasta on pelaajia ja muut oppilaat ovat pelinappuloita, joilla on kädessään kortti. Kortteja on pelissä kaksi samanlaista. Pelaajat valitsevat vuorotellen kaksi muistikorttia ja yrittävät löytää parin. Kun pelaaja on löytänyt kaksi samanlaista muistikorttia, pelinappula istuu lattialle/tuolille

Myrkky

Taululle/seinälle laitetaan aihepiirin sanoja/kuvia. Yksi oppilaista menee luokasta ulos. Päätetään mikä kuvista/sanoista on myrkky. Oppilas tulee takaisin luokkaan ja yrittää arvata mikä kuva on valittu. Kun oppilaan arvaus osuu oikeaan, muut huutavat myrkky.

Zombie (ei ehditty koulutuksessa)

Oppilaat seisovat piirissä, yksi oppilas keskellä zombiena. Opettaja sanoo lauseen/sanan ruotsiksi ja zombie lähtee kävelemään kohti valitsemaansa oppilasta. Hänen pitää sanoa lause/sana suomeksi ennen kuin zombie koskettaa häntä. Jos zombie ehtii koskettaa oppilasta, hänestä tulee zombie.

Life-boat

Oppilaat kävelevät vapaasti tilassa. Opettaja huutaa "MYRSKY!" ja numeron. Oppilaat pelastautuvat "pelastusveneisiin" eli sen kokoisiin ryhmiin, minkä numeron opettaja huusi. Ylijäävät oppilaat tulevat ideoimaan opettajan kanssa aihepiirin, josta pelastusveneissä puhutaan/mitä siellä tehdään/ minkä patsaan ryhmä muodostaa.

Yhteinen kuva

Valitaan aihepiiri (koulutuksessa pikkujoulut) ja jokainen asettuu vuorollaan kuvaan, liittyen edelliseen menijään ja sanoen, mikä on. Kuvan hahmot voi halutessaan herättää puhumaan. Toimii myös oppiaineen tai kirjallisuuden teeman kokoavana harjoituksena.

Keskustelukaruselli: muodostetaan oppilaista sisä- ja ulkopiiri. Keskustelukumppani vaihtuu. Sanastoluettelua, viikonloppukuulumisia, päässälaskuja...